

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kepolisian Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta (selanjutnya disebut Polda DIY) menerima empat puluh tiga (43) laporan *klithih* sepanjang tahun 2016.¹ Klithih adalah sebuah fenomena sosial kenakalan remaja dan aksi kriminal. Lewat klithih, sejumlah remaja dan pelajar, yang tergabung dalam sebuah kelompok kecil (semacam geng), berkeliling di sejumlah wilayah dengan mengendarai motor dan membawa senjata tajam. Mereka tak segan melakukan berbagai tindak kekerasan yang menjurus perbuatan melanggar hukum, seperti pengeroyokan, pembacokan, penyerangan, perampasan dan sejenisnya. Bukan sekadar aksi tawuran pelajar.

Klithih telah menjadi isu regional, khususnya di wilayah DIY dan sekitarnya (termasuk Klaten). Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi DIY (selanjutnya disingkat DPRD DIY) sampai menggelar pembahasan khusus mengenai fenomena ini bersama Kapolda DIY, Perwakilan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY, Perwakilan Komisi A DPRD DIY dan perwakilan Komisi D DPRD DIY di Ruang Lobi DPRD DIY, Rabu, 28 Desember 2016. Menurut Kepala Polda DIY, Brigjend Pol. Ahmad Dofiri, permasalahan ini penting dibahas mengingat Jogja adalah Kota Pelajar.

¹*Realtime News: Polda DIY Terima 43 Laporan Klithih Sepanjang 2016*, Rubrik Kota Yogyakarta, Harian Tribun Jogja, edisi Rabu, 28 Desember 2016, pukul 10:09 WIB.

Menurut hasil penyelidikan pihak kepolisian, motif para tersangka adalah faktor dendam antar sekolah. Saat mereka mengetahui para korban (siswa dari sekolah lain) hendak plesir ke Gunungkidul, mereka berinisiatif mengadakan dan melakukan aksi klithih. Korban mengalami luka bacok yang amat parah karena diserang secara brutal dengan senjata tajam.

Menurut Dr. Sari Murti Widyastuti, Ketua Lembaga Perlindungan Anak (LPA) DIY, penanganan yang tidak tepat terhadap remaja para pelaku klithih akan membuat mereka kembali melakukan tindak kriminal.² Timnya memiliki jejak para pelaku klithih. Mereka tidak hanya terlibat dalam satu kasus klithih.

Dalam acara Rembug Kopi bertajuk Klithih Marai Perih yang dihelat Sukamta, anggota Komisi 1 DPR RI, dan dihadiri Direskrimum Polda DIY, Kombes Pol Frans Tjahyono, para tokoh masyarakat, budayawan dan pelajar pada Sabtu, 18 Maret 2017 malam membahas persoalan klithih di DIY.³ Menurut FransTjahyono, perbuatan para pelaku klithih termasuk tindak kriminal. Motif aksi mereka dipicu adanya keinginan mendapatkan pengakuan dari kelompoknya. Menurut Sukamta, DIY kekurangan pusat-pusat aktivitas positif bagi anak remaja. Semestinya, di setiap kecamatan ada satu area sehingga para pemuda bisa bertemu untuk menyalurkan hal-hal positif.

Menurut Soeprapto, dosen dan kriminolog dari UGM, , saat anak berinteraksi dengan kelompok sepermainan (sebaya) atau masyarakat luas, dia

²*Maraknya Klithih Indikasi Darurat Keluarga*, Rubrik Kota Yogyakarta, Harian Tribun Jogja, edisi Senin, 27 Maret 2017, pukul 22:52 WIB.

³*Pelaku Klithih Hanya Mencari Pengakuan Diri*, Rubrik Kota Yogyakarta, Harian Tribun Jogja, edisi Senin, 20 Maret 2017, pukul 01:00 WIB.

bisa mengalami disorientasi atau salah memilih teman dan lingkungan. Akhirnya, salah jalan. Soeprapto menekankan adanya faktor eksternal yang lebih berbahaya. Kelompok penunggang dan penitip pesan memicu mereka untuk melakukan tindak kekerasan.

Dr. Rahma Sugihartati menyodorkan adegan-adegan dalam film *The Warrior* (era 1980an) sebagai analogi kasus klithih di DIY. Gerombolan geng di Amerika Serikat tumbuh pesat dan justru bangga dengan ulah menyimpang mereka, seperti berkelahi, mabuk, menyatroni musuh dan tindak kriminal lain. Aksi klithih sudah mengarah ke sana.

Bahkan, Harian Jawa Pos dalam laman JawaPos.com, menurunkan tulisan yang menegaskan bahwa DIY sedang memasuki darurat klithih.⁴ Dalam tulisan itu, laman ini berita ini juga melampirkan sebuah karikatur berupa gambar kepala seorang anak laki-laki, mengenakan topi biru dengan lambang Dinas Pendidikan dan Kebudayaan RI dan dua teks. Teks pertama berbunyi Save Jogja dengan lambang tugu pal. Teks kedua berisi sederet kata, seperti klithih, anarkis, nongkrong, game, pornografi, miras, tawuran, kriminalitas, pornoaksi dan sex. Karikatur dan teks ini dijadikan satu dengan tulisan terkait situasi darurat di DIY karena aksi klithih.

Menurut Kombes Pol Tommy Wibisono, Kapolresta Jogja, pihak keluarga diwanti-wanti untuk tak sembarangan memberikan *smartphone* kepada anak-anak usia pelajar. Tak jarang, mereka menggalang massa dengan berkomunikasi lewat grup aplikasi telepon pintar. Mereka bisa membuat

⁴Waspadalah, *Jogjakarta Darurat Klithih*, Rubrik Berita di Sekitar Anda, laman JawaPos.com, edisi 17 Maret 2017, pukul 16:50 WIB.

kesepakatan untuk berkumpul di lokasi tertentu, dengan busana tertentu dan senjata tertentu.

Indikasi permasalahan pelik yang lebih krusial dan mendalam sudah dipaparkan dalam alinea-alinea terdahulu sebagian. Di antaranya, pergeseran makna klithih, pentingnya revitalisasi peran pendidikan keluarga dan sekolah, dan pemanfaatan (penyalahgunaan) piranti *smartphone* untuk hal-hal yang menurut takaran nilai dan norma termasuk menyimpang. Peneliti meyakini bahwa ketiga hal ini saling berkelindan dan berkorelasi. Lebih jelasnya, pada akhir subbab ini akan diuraikan.

Terkait pemanfaatan *smartphone*, peneliti meyakini bahwa piranti canggih ini tidak melulu digunakan untuk komunikasi. Artinya, setiap pelajar yang terlibat dalam aksi klithih tidak harus memiliki ponsel mutakhir hanya untuk bersepakat berkumpul dan beraksi. Tanpa didukung ponsel mahal pun, mereka tetap bisa bertemu dan melancarkan aksi, kapan dan di mana saja mereka mau. Cukuplah salah satu dari mereka yang dianggap sebagai pemimpin atau senior menyuruh rekan-rekannya untuk bertemu. Atau, saat berkonvoi, bisa saja gesekan yang memicu konflik dan kekerasan terjadi. Misalnya, berpapasan dengan rombongan pelajar lain atau rombongan yang mereka anggap sebagai musuh atau dijadikan target aksi.

Patut diduga ada *role inisiator/leader* di antara mereka. Minuman keras termasuk kategori dan wilayah yang mustahil diajarkan sekolah maupun keluarga. Kecuali, kedua lembaga ini dalam keadaan rusak. Misalnya, keluarga *broken home* atau orangtua gagal mendidik anak sebagaimana

mestinya sesuai nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Ayah atau ibu yang pemabuk, gemar menenggak minuman keras di rumah (di depan anak-anak), dan melakukan tindak kekerasan lebih berpotensi untuk ditiru. Mereka bisa dijadikan contoh perilaku.

Bisa pula, para pelaku belajar dari sesama rekan atau teman sebayanya. Namun, pada prinsipnya, mereka yang dijadikan panutan atau contoh pasti belajar meniru dari sumber atau orang lain. Selain keluarga atau lingkungan terdekat, mereka bisa belajar dari piranti *smartphone*.

Saat teknologi canggih berada dalam genggamannya dan akses ke dunia maya terbuka selebar-lebarnya, seorang anak dihadapkan pada sejumlah pilihan. Mereka bisa memanfaatkan sumbangsih teknologi dan akses internet untuk hal-hal positif ataupun negatif. Belum lagi, kemajuan teknologi dan akses internet ditunggangi oleh sejumlah oknum yang tak punya moralitas dan melupakan norma untuk motif-motif tertentu. Mereka bisa pula mengakses suatu situs yang menawarkan permainan tertentu saat berselancar di laman facebook, instagram, twitter dan sejenisnya. Pada saat ini, laman-laman jejaring sosial semacam ini sudah sarat dengan iklan atau sponsor. Sebagian besar iklan atau sponsor ini menyuguhkan *game online* dari beragam versi, jenis, tingkat kesulitan dan dampaknya. Ada permainan yang menjurus pada olah kecerdasan seperti teka-teki, catur, tebak kata, tes inteligensia dan sejenisnya. Ada pula jenis-jenis permainan yang mengharuskan para pemainnya untuk mengurus suatu kebun, kafetaria, restoran, bahkan kota. Pun, ada ragam permainan yang melulu berisi peperangan dan strategi perang.

Sebagian ragam permainan perang ini bahkan dibuat dalam bentuk tiga dimensi. Sarat dengan adegan kekerasan dan pembunuhan. Para pemain akan memeragakan suatu karakter dalam *game* lengkap dengan senjata pembunuh, seperti pistol, senapan, pedang, kapak dan sejenisnya.

Permainan ini acapkali menghabiskan banyak waktu. Saat asyik bermain, seseorang akan tenggelam dalam permainan dan cenderung melupakan durasi yang sudah dijalani. Tanpa kontrol dan pendidikan yang memadai, seorang anak, patut diduga dan diyakini, akan mengabaikan hal-hal lain yang lebih mendasar dan penting. Bahkan, mereka bisa saja melalaikan ibadah, belajar, istirahat dan makan-minum.

Kasus agresifitas siswa sangat menarik untuk diteliti secara ilmiah. Selain sangat fenomenal dan kontekstual, kasus ini berkaitan erat dengan sejumlah isu lain. Misalnya, pendidikan di sekolah dan di keluarga, pola asuh dan pola didik keluarga, pendidikan agama dan karakter (baik di sekolah maupun di keluarga, dan juga di lingkungan), pergaulan dengan teman sebaya, pendidikan dini mengenai hukum dan keharusan menaatinya, pencegahan kenakalan remaja, perilaku menyimpang dan antisipasinya, konstruksi sosial masyarakat seputar perilaku menyimpang, pencarian jati diri, perkembangan kepribadian dan psikologi, keharmonisan dan ketidakharmonisan keluarga, dan juga *game online* dan dampaknya.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (selanjutnya disebut UU Sisdiknas), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak muliadan keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Implementasi pendidikan bertujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi peserta didik amat diperlukan untuk meningkatkan kecerdasan dan bekal menjalani fase-fase kehidupan selanjutnya. Akhlak tak bisa diabaikan dalam proses pendidikan. Seorang peserta didik tidak bisa dinilai dengan ukuran kecerdasan intelektual semata, mengabaikan adab dan karakter.

Oleh sebab itulah, pendidikan di Indonesia pada umumnya harus mampu menghasilkan insan-insan yang tidak hanya cerdas (sesuai klasifikasi kecerdasan yang bisa diperdebatkan), melainkan juga berakhlak mulia, bertakwa dan bermanfaat bagi sesama. Pendidikan bukan sekadar proses *transfer of knowledge and transfer of know-how*, tapi juga pembentukan karakter dan pewarisan adab yang diyakini oleh umum sebagai baik, penting dan perlu. Tentu, sebagai sebuah proses, pendidikan harus diselaraskan dengan fase-fase kepribadian manusia yang disumbangkan oleh psikologi.

Setiap manusia pasti mengalami berbagai fase kehidupan. Salah satu fase penting yang harus dilalui adalah masa remaja. Menurut Monks dkk, masa remaja (pubertas) merentang antara umur 12—21 tahun. Dengan pembagian, 12—15 tahun (masa remaja awal), 15—18 tahun (masa remaja pertengahan)

dan 18—21 tahun (masa remaja akhir).⁵ Biasanya, masa remaja awal seseorang berada dalam masa belajar dan pubertas, yang di dalamnya muncul berbagai permasalahan, baik di sekolah maupun di masyarakat. Pada masa inilah, seseorang biasanya berada di sekolah terkait statusnya sebagai pelajar.

Pada fase ini, remaja dihadapkan pada sejumlah permasalahan. Tidak sedikit remaja mengalami kegoncangan jiwa karena kondisi emosi yang belum stabil. Mereka rentan melanggar norma-norma masyarakat. Pada saat bersamaan, sebagai manusia yang sedang tumbuh dan berkembang, remaja harus terus berinteraksi secara sosial baik dengan sebayanya maupun dengan anggota-anggota masyarakat lainnya. Lewat proses adaptasi, adopsi dan imitasi, remaja belajar banyak hal; sekaligus mendapatkan pengakuan sebagai anggota masyarakat. Usai melewati fase remaja, mereka akan menempuh tahapan berikutnya dengan permasalahan dan kesulitan berbeda.

Faktor keluarga ialah salah satu aspek penting yang disinyalir terkait erat dengan pola perilaku agresif pada remaja.⁶ Faktor lain ialah sekolah dan lingkungan remaja. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dialami setiap manusia pada umumnya. Pada fase remaja, seseorang cenderung sangat sensitif terhadap lingkungan dan orang-orang terdekatnya.

Menurut Ali dan Asrori, remaja cenderung membentuk kelompok masyarakat sendiri, acapkali membentuk dan memiliki kesepakatan aturan tersendiri, yang kadang kurang dimengerti lingkungan masyarakat di luar

⁵Monks, F.J. dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

⁶Kartono, Kartini. 2006. *Psikologi Abnormal dan Abnormalitas Seksual*. Bandung: CV Alfabeta.

kelompok remaja tersebut.⁷ Setiap remaja adalah unik.⁸ Dalam proses perkembangannya, remaja acap melakukan metode coba-coba untuk mencari pola hidup yang sesuai dengan dirinya. Metode itu banyak menimbulkan kesalahan yang menyebabkan perilaku menyimpang dari norma masyarakat. Salah satunya, perilaku agresif.

Menurut Patterson *et al*,⁹ remaja berperilaku agresif cenderung tumbuh dan dibesarkan dalam lingkungan yang tidak harmonis. Menurut Mansoer,¹⁰ perilaku agresif juga dilakukan remaja yang punya hubungan dekat dengan orangtua. Menurut Amato dan Keith,¹¹ keluarga yang bercerai cenderung menyebabkan remaja berperilaku agresif.

Masa remaja ialah masa ketika setiap individu senang berkelompok dan memiliki kecenderungan imitasi terhadap kelompoknya. Dalam risetnya, Febriyana Dwi Wulandari memperlihatkan ada pengaruh signifikan antara kelompok teman sebaya terhadap perilaku agresifitas peserta didik kelas X di SMA Pawiyatan Daha Kediri Tahun Ajaran 2014/2015.¹² Artinya, ada aspek lain yang mempengaruhi perilaku agresif remaja selain faktor keluarga, yaitu kelompok teman sebaya. Remaja punya kecenderungan berkelompok dalam

⁷Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2011. *Psikologi Zremaja dan Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

⁸Sarwono, S. 2011. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. RajaGrafindo.

⁹Dikutip Lauer dan Lauer. 2000. *Perspektif tentang Perubahan Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

¹⁰Dikutip oleh Nitibaskara, Tubagus Ronny Rahman. 2001. *Ketika Kejahatan Berdaulat*. Jakarta: Peradaban.

¹¹Dikutip oleh Papalia, Diane E. *et al*. 2001. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. (A.K. Anwar, penerjemah). Jakarta: Kencana.

¹²Wulandari, Febriyana Dwi. 2016. *Pengaruh Kelompok Teman Sebaya terhadap Perilaku Agresif Peserta Didik Kelas X di SMA Pawiyatan Daha Kediri Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Kediri:

bergaul. Dengan siapa remaja bergaul akan menentukan bagaimana sifat dan perilaku kesehariannya.

Teknologi menawarkan berbagai aplikasi dan program dalam sebuah *smartphone*. Arus informasi dan akses yang masuk pada diri anak sangat masif dan luas; baik maupun buruk. Salah satu fitur yang kini mudah diunduh dan dimainkan melalui piranti ponsel pintar adalah *game online*.

Salah satu faktor yang diduga memengaruhi agresivitas remaja adalah *game online* dan tayangan televisi. Pada dasarnya, tidak semua jenis *game online* dapat berdampak pada agresivitas. *Game online* terbagi menjadi dua kelompok, yakni jenis agresif dan non agresif. Jenis agresif meliputi *Arcade Games*, *Mortal Combat* dan *Mobile Legend*. Ketiga jenis permainan ini mengharuskan para pemainnya untuk merancang strategi perang dan bertempur. Bahkan menyerang, melukai dan membunuh lawan-lawannya dengan beragam senjata dan aliansi persekutuan.

Dari hasil survei, wawancara dan observasi di lapangan, diketahui bahwa sebanyak dua puluh tiga (23) narasumber penelitian senang bermain *game online* jenis kekerasan. Bahkan mereka pernah meniru adegan-adegan dalam beberapa game seperti memukul dan menendang.¹³

Hasil *need assessment* program Bimbingan dan konseling di MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2017—2018 menunjukkan peningkatan gejala agresivitas pada siswa dari tahun ke tahun yang signifikan. Dari berbagai proses pemecahan masalah, dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa

¹³Kumoro, D.Y. 2008. "Hubungan antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan dengan Kecenderungan Agresif". *Jurnal Psikologi Intelektual*, Vol. 22, No. 2, hal. 153-161. Surabaya: Universitas Surabaya.

adati faktor utama yang menyebabkan agresifitas, yakni (1) pengaruh tingkat keharmonisan keluarga yang rendah, (2) pergaulan teman yang tidak kondusif dan (3) *game online* bertema kekerasan.

Tabel 1. Hasil *Need Assessment* Program Bimbingan dan Konseling MTsN 8 Sleman Tahun Pelajaran 2018—2019

No	Bentuk Agresifitas	%	Identitas Konseli	Latar Belakang Masalah
1	Verbal : a. Mengejek teman b. Mengancam/mengintimidasi teman c. Mencaci maki teman d. Menggertak teman e. Memprovokasi teman f. Mengisolir/mendiskreditkan teman	10% 4% 2,3% 1% 3% 3%		Meniru teman Situasi keluarga Situasi keluarga Meniru teman Meniru teman Meniru teman
2	Fisik : a. Meminta uang/memalak b. Memukul teman c. Mencekik teman d. Menendang teman e. Menjegal teman f. Mengambil, menyembunyikan /merusak barang milik teman	4% 3% 0,1% 1% 1% 5%		Situasi keluarga Melihat adegan game Melihat adegan game Melihat adegan game Melihat adegan game Meniru teman, situasi keluarga

Sumber: Data diolah, 2018

Dari uraian diatas,bisa diketahui sejumlah permasalahan, meliputi:

1. Perilaku agresif pelajar yang kian meningkat dan luas butuh penanganan serius dan efektif.

2. Tak stabilnya kelas (*class instability*) akibat beberapa pelajar berperilaku menyimpang, melanggar tata tertib, mengganggu teman dan membuat keresahan.
3. Mayoritas siswa pelaku agresifitas berasal dari keluarga yang kurang harmonis (*broken home*).
4. Mayoritas siswa pelaku agresifitas punya jaringan pertemanan dengan siswa-siswa yang punya kesamaan karakter, sikap, kebiasaan dan/atau kondisi.
5. Siswa-siswa yang terdeteksi mengalami permasalahan perilaku agresif memiliki kecenderungan meniru adegan kekerasan dari kebiasaan bermain *game online* bertema kekerasan.

Peneliti memilih MTsN 8 Sleman sebagai *locus of interest* dan objek penelitian (dengan sejumlah siswanya sebagai subjek penelitian) karena beberapa alasan. Institusi pendidikan ini dikelola dan berada di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Artinya, siswa mendapat porsi pendidikan agama dan akhlak yang lebih banyak daripada sekolah lain (negeri maupun swasta). Hasil *need assessment* tahun 2017-2018 yang digelar Bimbingan Konseling dan Pendidikan MTsN 8 Sleman sendiri. Alasan-alasan ini mendesakkan sebuah kebutuhan untuk penelitian khusus.

Merujuk pada identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi penelitian agar fokus pada tiga masalah saja. Batasan masalah mencakup tiga variabel penelitian yang utama:

1. Keharmonisan keluarga yang rendah dan segala dampaknya terhadap perilaku agresif pelajar di sekolah.
2. Pergaulan teman sebaya yang kurang sehat/kondusif pada beberapa kelompok pergaulan siswa dan dampak buruknya pada perilaku agresif siswa.
3. Intensitas bermain *game online* bertema kekerasan di ponsel dan dampak buruknya pada perilaku agresif siswa.

Selain tiga variabel penelitian di atas, batasan masalah juga berlaku pada lingkup penelitian, yaitu MTsN 8 Sleman dan tahun pelajaran 2018-2019.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang diuraikan di atas, rumusan masalah penelitian ini meliputi:

1. Adakah pengaruh keharmonisan keluarga terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019?
2. Adakah Pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019?
3. Adakah pengaruh intensitas bermain *game online* bertema kekerasan terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019?
4. Adakah pengaruh keharmonisan keluarga, pergaulan teman sebaya dan permainan *game online* bertema kekerasan secara bersama-sama terhadap

perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh keharmonisan keluarga terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019.
2. Menganalisis pengaruh pergaulan teman sebaya terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019.
3. Menganalisis pengaruh intensitas bermain *game online* bertema kekerasan terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019.
4. Menganalisis pengaruh keharmonisan keluarga, pergaulan teman sebaya permainan *game online* bertema kekerasan secara bersama-sama terhadap perilaku agresif pada siswa MTs N 8 Sleman tahun pelajaran 2018—2019.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Orangtua/Keluarga

Sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan fasilitas teknologi informatika agar tidak digunakan untuk hal-hal yang menyimpang khususnya fitur gamenya terkait agresifitas, menjaga keharmonisan keluarga agar tidak terjadi agresifitas, mengatasi masalah anak agar tidak

menjadi pelaku maupun korban agresifitas, mengontrol pergaulan anaknya sehingga tidak mengalami salah bergaul , dalam memantau aktifitas anak bermain game agar tidak berdampak pada munculnya agresifitas.

2. Bagi Sekolah dan Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kerjasama antara pihak madrasah dengan orangtua, dan sesama rekan sejawat guru dalam mengatasi agresifitas.

3. Bagi Pemerintah

Memberikan informasi mengenai pengaruh keharmonisan keluarga, pergaulan sebaya dan kebiasaan bermain *game online* bertema kekerasan terhadap agresifitas siswa, sehingga diharapkan mampu mengambil kebijakan strategis.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang topik yang sama, diharapkan dapat menjadi bahan masukan, pertimbangan dan sumbangan pemikiran. Selain itu dapat dijadikan koreksi sehingga dapat melakukan penelitian yang lebih baik dari penelitian sebelumnya.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman dan uraian penelitian ini, peneliti mengemukakan sistematika pembahasan berikut ke dalam lima bab pokok penjelasan, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Bab 1 memuat latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan. Pada subbab latar belakang masalah dipaparkan mengenai kontekstualitas permasalahan yang hendak diteliti, yakni adanya fenomena klithih di sejumlah wilayah di DIY dan sekitarnya, yang dengannya sejumlah pelajar dan remaja melakukan aksi kriminal. Didedahkan asumsi-asumsi penelitian di mana patut diduga, sesuai hasil-hasil penelitian terdahulu dan teori-teori yang relevan, fenomena ini terjadi karena sejumlah faktor/variabel. Tiga di antaranya diulas, meliputi keharmonisan keluarga, pergaulan teman sebaya, dan intensitas bermain game online bertema kekerasan. Ketiganya hendak dicari pengaruh atau hubungannya dengan perilaku agresif siswa di MTsN 8 Sleman Yogyakarta. Kemudian, di subbab rumusan masalah, empat pertanyaan penelitian diajukan untuk dicari jawaban dan penjelasan yang memuaskan sesuai kaidah penelitian. Tujuan dan manfaat penelitian lebih menyoroti maksud dan faedah dari pelaksanaan penelitian. Sementara, sistematika pembahasan memaparkan kronologi atau urutan pemaparan ke dalam sebuah skema yang runtut dan linear agar lebih mudah dipahami.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab 2 berisi hasil-hasil penelitian terdahulu, kajian pustaka, landasan teori, model penelitian, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

Subbab hasil penelitian terdahulu memuat sejumlah hasil penelitian, entah skripsi, tesis, disertasi, ataupun jurnal (prosiding) yang menelaah tema serupa

atau mencakup faktor/variabel penelitian yang senada. Hasil penelitian ini berguna untuk menegaskan temuan-temuan penelitian, di mana tesis ini akan mirip atau berlawanan dengan mereka. Juga alasan kemiripan dan perbedaan itu. Kajian pustaka dan landasan teori mendedahkan segala teori dan konsep penelitian yang penting dan mendasar yang dibutuhkan penelitian ini. Digunakan sebagai pisau bedah untuk menguraikan pertanyaan-pertanyaan penelitian lebih lanjut dan memadai. Model penelitian dan kerangka pemikiran adalah diagram skematis yang menuntun penelitian agar terarah, efektif, dan efisien. Sementara, hipotesis penelitian berisi jawaban sementara berdasarkan sejumlah asumsi penelitian yang relevan, yang harus dibuktikan kebenarannya lewat penelitian empirik.

Bab III Metode Penelitian

Bab 3 berisi desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, metode pengumpulan data, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen, validitas dan reliabilitas, dan metode analisis data.

Subbab desain penelitian menjelaskan tipe dan rancangan penelitian ini. Waktu dan tempat penelitian menyoroti kapan dan di mana penelitian diadakan. Metode pengumpulan data memuat cara atau teknik apa saja yang digunakan untuk menghimpun data penelitian yang dibutuhkan. Populasi dan sampel penelitian mencakup seluruh institusi pendidikan (MTsN 8 Sleman) di mana penelitian ini dijalankan dan porsi tertentu yang hendak diambil sebagai perwakilan. Variabel penelitian terdiri dari (1) keharmonisan keluarga, (2) pergaulan teman sebaya, (3) intensitas bermain game online bertema

kekerasan, dan (4) perilaku agresi siswa. Instrumen dan uji instrumen berisi poin-poin pernyataan (sejenis angket) yang dengannya data penelitian yang dibutuhkan akan didapatkan. Semacam panduan penelitian yang nantinya diubah ke dalam angka-angka lalu dianalisis. Validitas dan reliabilitas berkaitan erat dengan kesahihan dan keandalan hasil-hasil penelitian. Sementara, metode analisis data ialah teknik-teknik yang digunakan untuk mengolah data penelitian yang diperoleh, penafsiran, dan penjelasannya secara kualitatif (dalam bentuk teks).

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil-hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan alat analisis data yang tepat. Di subbab pertama, didedahkan hasil-hasil penelitian apa saja yang diperoleh untuk menjawab empat pertanyaan penelitian yang diajukan. Di subbab kedua, hasil-hasil penelitian ini akan ditafsirkan dan dijelaskan sesuai teori-teori dan konsep-konsep dan juga hasil-hasil penelitian yang sudah ada agar tampak kesamaan atau perbedaan dan implikasi yang mungkin ada.

Bab V Penutup

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian ini. Kesimpulan memuat temuan dan hasil penelitian secara pokok dan garis besar. Terdiri dari dan sesuai jumlah pertanyaan penelitian. Sementara, saran berkaitan erat dengan nasihat atau usulan mendasar apa yang bisa disampaikan baik kepada institusi pendidikan di mana penelitian

dijalankan maupun masyarakat/negara agar persoalan yang ditelaah dalam tesis ini bisa teratasi.

Lampiran

Tesis akan dilengkapi dengan daftar kepustakaan, lampiran-lampiran dan angket penelitian. Daftar pustaka adalah seluruh buku, hasil penelitian, jurnal, situs, laman berita, media, dan sumber apa saja yang digunakan dan dikutip dalam tesis ini. Lampiran berisi segala dokumentasi penting yang dibutuhkan dan digunakan dalam penelitian ini, seperti surat izin, tabulasi data, hasil olah data, penafsiran data, dan sejenisnya. Sementara, angket penelitian memuat pernyataan-pernyataan penelitian yang digunakan untuk menjaring data yang dibutuhkan.

Demikian narasi mengenai sistematika pembahasan ini dibebaskan secara detail. Penjelasan lebih rinci dan memadai bisa merujuk pada tiap subbab dan bab yang relevan.